

SKRIPSI

SISTEM INFORMASI LIGA FUTSAL PADA GEDUNG OLAH RAGA MARKAS FUTSAL DAN GAMES KUDUS BERBASIS WEB RESPONSIVE

Oleh :

SAEFUDIN EKO P

2009-51-015



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2014

SKRIPSI

SISTEM INFORMASI LIGA FUTSAL PADA GEDUNG OLAH RAGA MARKAS FUTSAL DAN GAMES KUDUS BERBASIS WEB RESPONSIVE

Oleh :

SAEFUDIN EKO P

2009-51-015



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2014



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PENGESAHAN STATUS SKRIPSI

JUDUL :SISTEM LIGA FUTSAL PADA GEDUNG OLAH RAGA MARKASS
FUTSAL DAN GAMES KUDUS BERBASIS WEB RESPONSIVE

NAMA : SAEFUDDIN EKO PRASTIYO

Mengijinkan Skripsi Teknik Informatika ini disimpan di Perpustakaan Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus dengan syarat-syarat kegunaan sebagai berikut :

1. Skripsi adalah hal milik Program Studi Teknik Informatika UMK Kudus
2. Perpustakaan Teknik Informatika UMK dibenarkan membuat salinan untuk tujuan referensi saja
3. Perpustakaan juga dibenarkan membuat salinan Skripsi ini sebagai bahan pertukaran antar institusi pendidikan tinggi
4. Berikan tanda √ sesuai dengan kategori Skripsi

☐ Sangat Rahasia (Mengandung isi tentang keselamatan/ kepentingan Negara Republik Indonesia)

☐ Rahasia (Mengandung isi tentang kerahasiaan dari suatu organisasi/badan tempat penelitian Skripsi ini dikerjakan)

☒ Biasa

Disahkan Oleh:

Penulis

Saefuddin Eko Prastiyo

200951015

Pembimbing Utama

Rizkysari Meimaharani, M.kom

NIDN.0620058501

Alamat : Mlatinorowito rt 02 rw 07 kota
Kudus, 24 Juni 2014

Tanggal : 24 Juni 2014



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL :SISTEM LIGA FUTSAL PADA GEDUNG OLAH RAGA MARKASS
FUTSAL DAN GAMES KUDUS BERBASIS WEB RESPONSIVE

NAMA : SAEFUDDIN EKO PRASTIYO

NIM : 2009-51-015

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringakasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, aka saya bersedia untuk dibatalkan gelar sarjana komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Kudus, 30 Juni 2014



Saefuddin eko Prastiyo

Penulis



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : **SISTEM LIGA FUTSAL PADA GEDUNG OLAH RAGA MARKASS
FUTSAL DAN GAMES KUDUS BERBASIS WEB RESPONSIVE**

NAMA : **SAEFUDDIN EKO PRASTIYO**

NIM : **2009-51-015**

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui.

Kudus, 03 Juni 2014

Pembimbing Utama

Rizkysari Memaharani, M.Kom
NIDN. 0620058501

Pembimbing Pembantu

Endang Supriyati, M.Kom
NIDN. 0629077402

Mengetahui

Ka. Prodi Teknik Informatika

Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL :SISTEM LIGA FUTSAL PADA GEDUNG OLAH RAGA MARKASS
FUTSAL DAN GAMES KUDUS BERBASIS WEB RESPONSIVE

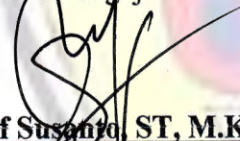
NAMA :SAEFUDDIN EKO PRASTIYO

NIM :2009-51-015

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 26 Juni 2014. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Kudus, 26 Juni 2014

Ketua Penguji


Arief Susanto, ST, M.Kom
NIDN. 0603047104

Penguji 1


Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs
NIDN.0604048702


Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik



Rochmad Winarso, ST., MT.
NIDN. 0610701000001138

Ka. ProgdI Teknik Infomatika


Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN.0406107004

ABSTRACT

Information about Futsal league in the country, especially the Competition Futsal League in Markass Kudus has not managed computerized. Thus, in the implementation of its activities through many obstacles, including a lack of information for team player in scheduling and competition score should see the announcement on the board in the Building Sports Futsal and Games Kudus. Therefore need Information System of Futsal League is designed to provide for the holding of the competition progress not only from the technical side of the game but also in terms of data management and administration of the competition. The size of futsal field is 16 meters x 26 meters with the number of players 5 players in a team, with 2x20 minute long match. Development of Information Systems Futsal League in Futsal Building Sports and Games Kudus responsive web-based using HTML 5, CSS 3 as a programming language, MySQL as database management, and Apache as the web server. The design of the system includes making entity relationship diagrams, database design, and manufacture of data flow diagrams. The results are expected that visitors Futsal Information Systems of League can obtain information registration leagues, team profiles include players, coaches and team managers, referees profiles, match schedule, match results, match score, payment of fines, violations and fines.

Keywords: Futsal League, Web Responsive, Building, Sports, Markass, Kudus.



ABSTRAK

Informasi tentang Liga Futsal di tanah air, khususnya Kompetisi Liga Futsal Markas Kudus belum dikelola secara komputerisasi. Sehingga dalam pelaksanaan kegiatannya mengalami banyak kendala, diantaranya kurangnya informasi bagi Tim Pemain dalam penjadwalan dan skor pertandingan dikarenakan harus melihat dipapan pengumuman yang ada di Gedung Olah Raga Markas Futsal Dan Games Kudus Oleh sebab itu perlu dirancang Sistem Informasi Liga Futsal untuk memberikan kemajuan bagi penyelenggaraan kompetisi tidak hanya dari sisi teknis pertandingan namun juga dalam hal pengelolaan data dan administrasi kompetisi. Adapun ukuran lapangan futsal adalah 16 meter x 26 meter dengan jumlah pemain 5 pemain dalam satu Tim, dengan lama pertandingan 2x20 menit. Pengembangan Sistem Informasi Liga Futsal Pada Gedung Olah Raga Markas Futsal Dan Games Kudus berbasis web responsif dilakukan dengan menggunakan HTML 5, CSS 3 sebagai bahasa pemrograman, MySQL sebagai manajemen basisdata, dan Apache sebagai web server. Perancangan sistem meliputi pembuatan diagram hubungan entitas, perancangan basisdata, dan pembuatan diagram alir data. Hasil penelitian diharapkan bahwa pengunjung Sistem Informasi Liga Futsal dapat memperoleh informasi pendaftaran liga, profil tim meliputi pemain, pelatih dan manager tim, profil wasit, jadwal pertandingan, hasil pertandingan, skor pertandingan, pembayaran denda, pencatatan pelanggaran dan denda.

Kata Kunci: Liga Futsal, *Web Responsive*, Gedung, Olah Raga, Markas Kudus.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmad, taufiq, hidayah serta inayahNya yang telah dilimpahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi dengan judul “Sistem Informasi Liga Futsal Pada Gedung Olah Raga Markas Futsal Dan Games Kudus”. Sholawat serta salam senantiasa penulis haturkan kepangkuan Nabi Muhammad SAW semoga kita semua mendapatkan syafa’atnya. Atas tersusunnya Laporan Skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Sarjadi, Sp. PA selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Ahmad Jazuli, M. Kom selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Ibu Rizkysari Meimaharani, M.Kom selaku dosen pembimbing. Terima kasih atas waktu, ilmu, saran, semangat dan nasehat yang bapak berikan selama bimbingan.
4. Ibu Endang Supriyati, M.Kom selaku dosen pembimbing. Terima kasih atas waktu, ilmu, saran, semangat dan nasehat yang bapak berikan selama bimbingan.
5. Teman-teman Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus angkatan tahun 2009, terima kasih atas saran dan semangatnya.
6. Kedua orang tuaku, Terima kasih atas semangat, doa restu serta ridho kalian berdua sehingga aku bisa jadi seperti ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Skripsi masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan guna perbaikan penulisan di masa-masa mendatang. Penulis mohon maaf atas segala kekurangan dan kesalahan yang ada. Akhirnya, penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat. Amin.

Kudus, 28 Mei 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SAMPUL	ii
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN PENULISAN	iv
PERSETUJUAN SKRIPSI	v
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	vi
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
 BAB I : PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Batasan Masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	2
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Sistematika Penulisan.....	3
 BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Penelitian Terkait	5
2.2. Landasan Teori	5
2.2.1. Pengertian Liga Futsal	5
2.2.2. Pengertian Web Responsive.....	6
2.2.3. Analisi dan Desain.....	7
2.2.4. Pengertian PHP.....	11

	2.2.5. Pengertian Mysql.....	12
	2.3. Kerangka Pemikiran	14
BAB III	: METODE PENELITIAN	
	3.1. Pengumpulan Data	17
BAB IV	: ANALISA DAN PERANCANGAN	
	4.1. Profil Perusahaan	21
	4.1.1. Sejarah dan gambaran umum	21
	4.1.2. Letak dan denah lokasi	21
	4.1.3. Struktur Organisasi	22
	4.1.4. Tugas dan Tanggung Jawab	22
	4.1.5. Visi dan Misi	24
	4.2. Pendefinisian Masalah	25
	4.3. Analisa Kebutuhan Data dan Informasi	25
	4.4. Perancangan Sistem.....	26
	4.4.1. FOD(<i>Flow Of Diagram</i>)	26
	4.4.2. Bisnis Use Case	29
	4.4.3. Use Case Diagram	29
	4.4.4. Activity Diagram	30
	4.4.5. Squence Diagram.....	32
	4.4.6. Analisis Class Diagram.....	35
	4.4.7. State Diagram	38
	4.4.9. Perancangan Database	41
	4.4.10. Desain Tampilan Aplikasi.....	50
BAB V	: PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI	
	5.1. Pembahasan	61
	5.1.1. Halaman Pengunjung Umum	61
	5.1.2. Halaman Pengguna Team	64
	5.1.3. Halaman Administrator.....	71

5.2. Implementasi.....	78
5.3. Implementasi Desain	79

BAB IV : PENUTUP

6.1. Kesimpulan.....	83
6.2. Saran.....	83
6.2.1. Saran Untuk Akademik.....	83
6.2.2. Saran Untuk Instansi.....	84

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	:	Notasi <i>Use Case Diagram</i>	8
Tabel 2.2	:	Notasi <i>Class Diagram</i>	9
Tabel 2.3	:	Notasi <i>Sequence Diagram</i>	10
Tabel 2.4	:	Notasi <i>Activity Diagram</i>	11



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Kerangka Pemikiran.....	15
Gambar 3.1	: Model <i>Waterfall</i>	17
Gambar 4.1	: Denah lokasi	21
Gambar 4.2	: Struktur Organisasi	22
Gambar 4.3	: <i>Flow of Diagram</i> Liga Futsal	28
Gambar 4.4	: <i>Bisnis Use Case</i>	29
Gambar 4.5	: <i>Use Case Diagram</i>	29
Gambar 4.6	: <i>Activity Diagram</i> membuat peraturan liga futsal.....	30
Gambar 4.7	: <i>Activity Diagram</i> mendaftar liga futsal	30
Gambar 4.8	: <i>Activity Diagram</i> membuat jadwal pertandingan	31
Gambar 4.9	: <i>Activity Diagram</i> mengelola hasil pertandingan.....	31
Gambar 4.10	: <i>Activity Diagram</i> melihat hasil skor pertandingan	32
Gambar 4.11	: <i>Sequence Diagram</i> login.....	32
Gambar 4.12	: <i>Sequence Diagram</i> membuat pertauran liga futsal.....	33
Gambar 4.13	: <i>Sequence Diagram</i> mendaftar liga futsal	33
Gambar 4.14	: <i>Sequence Diagram</i> membuat jadwal pertandingan	34
Gambar 4.15	: <i>Sequence Diagram</i> Mengelola hasil pertandingan	34
Gambar 4.16	: <i>Sequence Diagram</i> melihat hasil skor pertandingan	35
Gambar 4.17	: <i>Class</i> setup_liga	35
Gambar 4.18	: <i>Class</i> liga_pendaftaran	36
Gambar 4.19	: <i>Class</i> liga_Jadwal.....	36
Gambar 4.20	: <i>Class</i> liga_pertandingan	37
Gambar 4.21	: <i>Class</i> liga_pelanggaran	37
Gambar 4.22	: <i>Class</i> liga_gol	38
Gambar 4.23	: <i>Class Diagram</i>	38
Gambar 4.24	: <i>State Diagram</i> membuat peraturan liga futsal.....	39
Gambar 4.25	: <i>State Diagram</i> mendaftar liga futsal	39
Gambar 4.26	: <i>State Diagram</i> membuat jadwal pertandingan	40
Gambar 4.27	: <i>State Diagram</i> mengelola hasil pertandingan.....	40

Gambar 4.28 :	<i>State Diagram</i> melihat hasil skor pertandingan.....	41
Gambar 4.29 :	Relasi Tabel	42
Gambar 4.30 :	Halaman Utama	50
Gambar 4.31 :	Login	50
Gambar 4.32 :	desain input setup liga	51
Gambar 4.33 :	desain input setup lapangan.....	51
Gambar 4.34 :	desain input wasit.....	52
Gambar 4.35 :	desian input setup pelanggaran.....	52
Gambar 4.36 :	Desain input pendaftaran peserta liga	53
Gambar 4.37 :	desain cetak pendaftaran	53
Gambar 4.38 :	desain verifikasi pembayaran pendaftaran	54
Gambar 4.39 :	desain bukti pembayaran pendafrtan.....	54
Gambar 4.40 :	desain setup jadwal pertandingan	55
Gambar 4.41 :	desain input hasil pertandingan	55
Gambar 4.42 :	desain input pembayaran denda pelanggaran	56
Gambar 4.43 :	desain output laporan pendaftaran liga futsal	56
Gambar 4.44 :	Desain output laporan TIM Pemain Liga futsal	57
Gambar 4.45 :	desain output laporan jadwal pertandingan	57
Gambar 4.46 :	Desain output laporan data wasit	57
Gambar 4.47 :	desain output laporan data lapangan	58
Gambar 4.48 :	Desain output Laporan pelanggaran pemain	58
Gambar 4.49 :	desain output laporan GOL pertandingan	58
Gambar 4.50 :	desain output laporan skor pertandingan.....	59
Gambar 4.51 :	desain output laporan pembayaran pendaftaan	59
Gambar 4.52 :	desain output laporan pembayaran denda pelanggaran.....	59
Gambar 4.53 :	desain output bukti pembayaran denda pelanggaran	60
Gambar 5.1 :	Halaman pengunjung	61
Gambar 5.2 :	halaman registrasi TIM	62
Gambar 5.3 :	halaman jadwal liga	63
Gambar 5.4 :	halaman skor hasil pertandingan.....	64
Gambar 5.5 :	halaman pengguna team	65

Gambar 5.6	:	kelola manager team	65
Gambar 5.7	:	kelola pelatih.....	66
Gambar 5.8	:	kelola team pemain	67
Gambar 5.9	:	pendaftaran liga.....	68
Gambar 5.10	:	jadwal liga team.....	69
Gambar 5.11	:	pelanggaran pertandingan.....	69
Gambar 5.12	:	halaman skor pertandingan.....	70
Gambar 5.13	:	halaman administrator.....	71
Gambar 5.14	:	setup liga.....	71
Gambar 5.15	:	pengguna administrator.....	72
Gambar 5.16	:	pengguna team.....	73
Gambar 5.17	:	setup lapangan	73
Gambar 5.18	:	setup wasit	74
Gambar 5.19	:	setup pelanggaran.....	75
Gambar 5.20	:	setup skor.....	75
Gambar 5.21	:	verifikasi pendafran liga.....	76
Gambar 5.22	:	setup jadwal liga	77
Gambar 5.23	:	Output desain menggunakan media PC atau Laptop	79
Gambar 5.24	:	Output desain menggunakan media <i>Smartphone</i>	80
Gambar 5.25	:	Output desain menggunakan media <i>Tablet</i>	81

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. : Lembar Bimbingan Pembimbing Utama
- Lampiran 2 : Lembar Bimbingan Pembimbing Pembantu
- Lampiran 3 : Lembar Revisi Sidang Skripsi Ketua Penguji
- Lampiran 4 : Lembar Revisi Sidang Skripsi Anggota Penguji I
- Lampiran 5 : Lembar Revisi Sidang Skripsi Anggota Penguji II

